

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang modern ini masyarakat khususnya para pemuda sudah mengerti apa pentingnya olah raga. Olah raga yang dipilih bermacam-macam, tapi belakangan ini olah raga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal mulai menjamur sekitar tahun 2003, meski sejak 1999 hingga 2000-an sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah. Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling digemari masyarakat Indonesia. Dilihat fakta di Google Trends, Indonesia berada di peringkat ke 3 setelah Portugal dan Brazil. Menurut FIFA futsal di mulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay.

Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu Futbol (sepak bola) dan Sala (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi “Sepak Bola dalam Ruangan”. Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka.

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui Internet. Dengan jaringan yang global, Internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media Internet ini dalam kehidupan. Saat ini Internet tidak hanya digunakan manusia dalam

mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Penggunaan Internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara *booking* konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Sebagai contoh di United Futsal Kudus masih menggunakan cara manual untuk melakukan pengaturan penjadwalan dan pemesanan lapangan.

Untuk itu dalam skripsi ini akan membuat sistem berbasis web untuk menangani masalah pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola stadium melakukan pendataan. Di samping itu, pihak customer atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah bagaimana membuat sistem berbasis *web* untuk pemesanan penggunaan lapangan futsal?

C. Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Sistem berbasis *web* untuk pemesanan penggunaan lapangan futsal di Maestro Futsal Madiun menggunakan bahasa pemrograman *HTML* dan *PHP*.
2. Sistem berbasis web untuk pemesanan penggunaan lapangan futsal di Maestro Futsal Madiun menggunakan *database MySQL*.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem berbasis *web* pemesanan, dan penjadwalan penggunaan lapangan futsal di Maestro Futsal adalah *Adobe Dreamweaver CS6*, *Notepad ++* dan *XAMPP*.
4. Sistem berbasis *web* yang dibuat memuat menu pemesanan lapangan, , daftar pemakai lapangan, daftar pemesanan dan *setting account*.
5. Sistem berbasis web yang dibuat menyediakan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari skripsi ini adalah :

1. Membuat sistem berbasis *web* untuk pemesanan, pembatalan, dan penjadwalan penggunaan lapangan futsal.
2. Dapat memberikan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan futsal.
3. Mempermudah pelanggan untuk pemesanan lapangan futsal.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Konsumen

- a. Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi jadwal kosong lapangan.
- b. Memudahkan konsumen dalam proses *booking*.

2. Bagi Pihak Lapangan

- a. Memudahkan dalam mempromosikan usahanya dengan memanfaatkan teknologi.
- b. Memudahkan petugas dalam memberikan informasi.
- c. Memudahkan petugas dalam memberikan info *event* yang akan diselenggarakan.
- d. Memudahkan pelanggan dalam reservasi jadwal lapangan

F. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

